Rok I. Lipiec — Sierpień 1926 Nr. 2

ŚWIAT SZACHOWY

MIESIĘCZNIK POŚWIĘCONY GRZE I KOMPOZYCJI SZACHOWEJ.

Komitet redakcyjny: Paulin Frydman, Dr. Stanisław Kohn i Kazimierz Makarczyk.

Współpracownicy: E. Gross, J. Kleczyński, K. Piltz, D. Przepiórka, T. Regedziński i wielu innych.

Redakcja i Administracja: Warszawa, ul. Wierzbowa 8 w lokalu Warsz. Tow. Zwolenników gry szachowej, tel. 82-13.

Prenumerata, kwart. 3 zł. 60 gr. półrocz. 7 zł., rocz. 14 zł. wraz z przesyłką pocztową.

Numer pojedyńczy 1 zł. 20 gr. Konto czekowe P. K. O. 12989.

Redakcja czynna w poniedziałki i piątki od godz. 6 do 10 wiecz.

† Józef Klemensiewicz.

Niedawno zmarł w Krakowie, przeżywszy lat 53, Józef Klemensiewicz, poeta, a przytem utalentowany kompozytor zadań szachowych. Był to człowiek o wybitnych zdolnościach, które jednak nie doszły do zupełnego rozkwitu, głównie wskutek braku czerstwego zdrowia. Za młodu wydał tomik poezji lirycznych, później z zamiłowaniem i bardzo pięknie tłumaczył liryków francuskich, głównie sonety Heredii. Przez długie lata pracował nad dziełem poetyckiem o powstaniu listopadowem; pozostały w rękopisie obszerne fragmenty tego dzieła. Jako charakter był on uosobieniem prawości i odznaczał się rzadką delikatnością uczuć. Był też bardzo dowcipny i pomysłowy.



Na polu zadań szachowych wyspecjalizował się w miniaturach, 3 i 4 chodowych, których wiele drukował w pismach krajowych i zagranicznych. Miał w układaniu ich wielką łatwość i pomysłowość, a stopniowo dochodził do coraz większego artyzmu. Mamy nadzieję, że nasi znawcy zajmą się dokładniejszą oceną jego spuścizny na tem polu.

Cześć jego pamięci!

D. Przepiórka.

Król i pion przeciwko królowi.

Przy opracowaniu teoretycznych podstaw końcówki „król i pion przeciwko królowi", współczesne podręczniki gry szachowej opierają się na rozpowszechnionej zasadzie opozycji. Zasada ta, często słuszna, jest jednak naogół nieścisła, bałamutna, a czasami i wręcz fałszywa. Giambatista Lolli już w 1763 r. ujął w szczególnych wypadkach istotę rzeczy daleko lepiej, wskazując na charakterystyczne własności niektórych pól w stosunku do piona na 5-ej linji (Osservationi teoricopratiche sopra il giuoco degli scacchi). Pierwszym, który w wyczerpujący sposób określił warunki dojścia piona do 8-ej linji, był francuski autor Abbé Durand (Règle des cases efficaces, Nouvelle Régence, 1860). Podstawowe te prace, aczkolwiek uwzględnione we francuskich podręcznikach Numy Preti'ego, uległy zupełnemu zapomnieniu. Dopiero gdy wybitny czeski kompozytor zadań dr. J. Drtina odkrył poraz drugi zasady Abbé Durand'a pod nazwą teorji krytycznych (Theorie pesce proti krâli, Časopis českich Šachistu, 1907), świat szachowy powitał jako zupełnie nowe cenne dyrektywy dla rozgrywki wspomnianej końcówki.

Prace Abbé Durand'a, Dr. J. Dritiny, a przedewszystkiem gruntowne artykuły Fr. Dedrlego zachęciły mnie do podjęcia samodzielnych badań w tym kierunku. Udało mi się uprościć sformułowanie warunków doprowadzenia pionu do 8-ej linji. Uproszczenie to polega na tem, że można podać absolutnie pewne kryterja wygranej bez wprowadzenia ad hoc pomocniczego pojęcia krytycznego pól.

* * *

Normalnie w końcówce „król i pion przeciwko królowi", król strony słabszej broni dostępu do pola przemiany pionowi przeciwnika. Zadaniem więc króla strony atakującej będzie utorowanie drogi swemu pionowi. Stąd wypływa wniosek logiczny, że król strony atakującej w trakcie rozgrywki powinien kroczyć **przed** swoim pionem. Jest to zasada kardynalna. Dla sformułowania warunków koniecznych, a zarazem wystarczających, aby pion mógł dojść do mety, należy przedewszystkiem odróżnić dwa wypadki w zależności od tego czy pion znajduje się w obozie własnym (t. j. przed przekroczeniem 4-ej linji), czy też w obozie nieprzyjacielskim (t. j. na linji 5-ej i dalszej). Granica ta między 4-ym i 5-ym rzędem poziomym będzie nam służyła za linję demarkacyjną.

Otóż możemy wypowiedzieć następujące dwa twierdzenia.

1) Gdy pion stoi w obozie własnym, t. j. nie przekroczył jeszcze linji demarkacyjnej, zabezpieczenie przez króla swemu pionowi pójścia o **trzy** pola naprzód gwarantuje przemianę piona w figurę.

Z tego twierdzenia wynika, że dla zapewnienia wygranej wystarcza poprostu zaatakowanie przez prowadzącego króla **trzeciego** pola przed pionem. Jeżeli prowadzący król tego pola nie może zaatakować, partja powinna się skończyć na remis.

2) Gdy pion stoi już w obozie nieprzyjacielskim, zabezpieczenie przez króla pójścia pionu o **dwa** pola naprzód, zapewnia mu dojście do 8-ej linji.

W tym wypadku decyduje zaatakowanie przez prowadzącego króla już drugiego pola przed pionem.

№ 1.



Pion znajduje się w obozie własnym. Trzecie pole od piona jest oznaczone krzyżykiem. (c6). Zaatakowanie tego pola przez białego umożliwia pionowi pójście na c 6. Decyduje to o wygranej niezależnie od tego. gdzie znajduje się król czarny.

№ 2.



Pion znajduje się w obozie nieprzyjacielskim. **Drugie** pole od piona jest c 7. Zaatakowanie tego pola przez białego króla decyduje o wygranej.

(c. d. n.)

DWA GOŃCE.

Bajka indyjska.

— Dlaczegoś taki zadumany i smutny? — rzekł goniec, stojący na białym polu, do swego towarzysza na polu czarnem.

— Jeszcze się pytasz! — odpowiedział czarny. — Czy głos twój nie przychodzi z tej zakazanej dla mnie dziedziny, z połowy świata szachowego, na której noga moja nie postanie? Cokolwiek najbardziej zawiłego lub niespodzianego zdoła wymyśleć szlachetny wysiłek gracza, który wlewa duszę w nasze szeregi, nie dokaże on tego, żebym stanął choć na jednem z pól białych. Jest to dla mnie, jak ów kraj hyperborejski, który czarem i tajemniczością napróżno wabił dawnych Greków.

Drugi goniec z podziwem patrzył na swego towarzysza, który tak dalej ciągnął:

— Siły i znaczenia nie zazdroszczę innym figurom, bo wiem, że każdy z nas w pewnej chwili może się okazać najmocniejszym; wszak może być goniec nawet lepszy od damy.

Ale żadna inna figura nie jest tak beznadziejnie, poprostu tak metafizycznie odcięta od drugiej połowy naszego świata. Tęsknota za temi polami białemi, promiennemi, wezbrała w mem sercu. Cóż mi po życiu, gdy żal mój musi pozostać nieukojonym!

Tak biadał goniec i chciał sobie odebrać życie.

Drugi goniec zbliżył się do niego, zdjęty współczuciem. I on spoważniał.

— Skarga twoja, kochany, — rzekł — przemawia mi do przekonania, nawet przyznam się, trochę mnie zawstydza. I mój los jest taki sam, a ja nie odczuwałem dotąd tej tęsknoty, tego upośledzenia. Może jestem bardziej płytki.

Inteligentna twarz pierwszego gońca ożywiła się na te słowa. Wpatrywał się z natężoną uwagą w swego towarzysza.

— Nie mogę w to uwierzyć, druhu! Więc nigdyś nie czuł...?

— A żyję już tak długo! Zresztą tak, jak i ty. Myśmy rówieśnicy.

— Żyjemy długo... mam nadzieję, że jeszcze pożyjemy... — mówił zwolna goniec czarny, jak gdyby jakaś myśl mu świtała. I naraz zawołał w uniesieniu i ze łzą w oku.

— O, dziękuję ci, wybawiłeś mię!

— Co cię tak wzrusza? Cóżem powiedział? Nie mogę podążyć za lotem twej myśli.

— O, nie ty byłeś płytki, to ja byłem ciasny i tępy, zamknięty w jednym kręgu życia! Zapomniałem o tem, co było, nie myślałem o tem, co będzie. Nie moja rozpacz była głęboka, lecz twoja pogodność.

— Zaczynam cię rozumieć.

— O, tak. Z pewnością tyle razy hasałem po białych polach, które teraz wydały mi się tak strasznie niedostępnemi. I napewno jeszcze często będę chodził po nich. Dobry los oszczędził nam odznaki, któraby nas zmuszała zawsze do pól jednej barwy. Ilekroć zaczyna się nowa gra, los szczęścia rozstrzyga na nowo. Teraz dopiero dojrzałem do twojej pogodności.

— A ja dopiero teraz swoją rozumiem.

Emil Gross.

P A R T J E.

PARTJA Nr. 10.

Debiut nieprawidłowy.

grana na turnieju o mistrzostwo Polski na r. 1926.

Białe:	Czarne:
T. Regedziński	*J. Kleczyński*
1. d2—d4	Sg8 - f6
2. Sg1—f3	g7—g6
3. Gc1—f4	d7—d6
4. Sb1—c3	Gf8—g7
5. Hd1—d2!	h7—h6

Groziło 6. Gf4—h6 z zamianą ważnego Gg7, poczem powstałaby na h6 niekorzystna dla czarnych „dziura" (hole).

Teraz czarne nie mogą zroszować z powodu Gf4×h6 i znajdują się w trudnem położeniu, gdyż następnem posunięciem białe opanowują centrum. System rozwinięcia czarnych sił bojowych okazał się niewystarczającym.

6. e2—e4	g6—g5?

To posunięcie jest sprzeczne z teorją Stenitza, gdyż osłabia bez potrzeby piony skrzydła królewskiego. W dalszym ciągu partji będzie widocznem, jak białe wykorzystują tę słabość

7. Gf4—e3	Sb8—d7
8. 0—0—0	Sf6—g4
9. Gf1—c4	c7—c6
10. Kc1—b1	Sg4×e3
11. Hd2×e3	Hd8 - a5
12. Sf3—d2	b7—b5

13.	Gc4—d3	Ha5—b6
14.	Sc3—e2	c6—c5
15.	c2—c3	Gc8—b7
16.	h2—h4	g5×h4
17.	Wh1×h4	0—0—0

Teraz pion h6 jest izolowany i białe osiągnęły znaczną przewagę na skrzydle królewskiem, gdzie też rozpoczynają atak.

18.	Gd3—c2	Wd8—g8
19.	g2—g3	Gg7—f6
20.	Wh4—h1	Gf6—g5
21.	f2—f4	Gg5—f6
22.	Sd2—f3	Gf6—g7
23.	e4—e5!	.....

Białe zamykają przekątną a1—h8 Gg7, zaś drugiemu Gb7 grozi Gc2—e4! z zamianą (co osłabiłoby czarnych na białych polach) lub też (po d6—d5) zamknięcie go.

23.	.....	c5—c4
24.	Gc2—e4!	d6—d5
25.	Ge4—c2	e7—e6
26.	f4—f5	Gg7—f8
27.	f5×e6!	f7×e6
28.	Sf3—h4	Gf8—e7
29.	Sh4—f3	Ge7—f8
30.	Wh1—h5!	Gf8—g7
31.	Sf3—h4	Wg8—e8
32.	Sh4—g6	Wh8—g8

Białe osiągnęły zajęcie punktu g6 skoczkiem.

Teraz chodzi o drugi cel, a mianowicie o zajęcie linji f wieżą.

33.	Wh5—h2	a7—a5
34.	a2—a3!	b5—b4
35.	c3×b4	a5×b4
36.	a3×b4	Hb6×b4
37.	Wh2—f2	Gb7—c6
38.	Wf2—f7	Gg7—f8
39.	Se2—f4	Gc6—a4!

Ostatnio czarne grały bardzo zgrabnie i osiągnęły niebezpieczny atak na białego króla.

Grozi Ga4×c2† i Hb4—a4†.

40.	He3—c3!	Ga4×c2†
41.	Hc3×c2	Sd7—b6
42.	Sf4—h5	Sb6—a4

Nieco lepiej było c4—c3, poczem tylko Sg6—f4! prowadziłoby do wygranej.

43.	Sh5—f6!	....

Tem posunięciem białe przygotowują poświęcenie hetmana, szybko kończąc w ten sposób precyzyjnie przeprowadzoną partję

43.	.....	Wg8×g6
44.	Sf6×e8	Wg6×g3
45.	Wf7×f8	Sa4—c3†
46.	Hc2×c3!!	Wg3×c3
47.	Se8—d6†	Kc8—d7
48.	Wd1—f1!	

Czarne się poddały gdyż grozi 49. Wf7† Kc6 50. Wc8† Kb6 51. Wb7† Kb6 ∞ 52. Wa8 mat

Uwagi T. Regedzińskiego.

PARTJA Nr 11.

grana na turnieju o mistrzostwo Polski na r. 1926.

	Białe:	Czarne:
	K. Makarczyk.	*H. Friedmann (Lwów).*
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sg8—f6
3.	Sb1—c3	Sb8—c6
4.	Gf1—b5	d7—d6
5.	d2—d4	Gc8—d7
6.	0—0	e5×d4
7.	Sf3×d4	Gf8—e7
8.	b2—b3	a7—a6

Należało grać S×d4.

9.	Gb5×c6	b7×c6
10.	Gc1—b2	0—0
11.	Hd1—d3	Wf8—e8
12.	f2—f4	Ge7—f8
13.	Wa1—e1	c6—c5
14.	Sd4—f3	Gd7—c6
15.	Sc3—d5	Gc6×d5
16.	e4×d5	We8×e1
17.	Wf1×e1	h7—h6

Lepiej było g7—g6.

18.	Hd3—f5	.....

Dla wygrania czasu do namysłu

18. . . . . . Hd8—d7!
19. Hf5—d3 Sf6—h7
Należało grać Hd7—d8.
20. Kg1—f2!! . . . . .
Zasadzka, w którą czarne dają się wciągnąć.
20. . . . . . a6—a5
21. a2—a4! Wa8—e8
22. Hd3—b5! Hd7×b5
23. a4×b5 . . . . .
Teraz białe otrzymały przeważającą końcówkę. Pion a5 musi zginąć.
23. . . . . . We8×e1
24. Kf2×e1 Gf8—e7!
Jeżeli 25. Sd2 to Gf6.
25. Gb2—c3 Sh7—f6
26. Gc3×f6! Ge7×f6
27. Ke1—d2 Kg8—f8
28. Kd2—d3 Kf8—e7
29. Sf3—d2 Gf6—d4
30. Sd2—c4 Gd4—g1
31. h2—h3 Gg1—h2?
32. Kd3—e4 Kg7—f6?
Przegrywa odrazu, ale partja jest już stracona.
33. Ke4—f3 . . . . . .
I białe wygrywają gońca, gdyż na Gg1 nastąpi c2—c3, a przeciwko groźbie g2—g3 i Kg2 niema ratunku.
33. . . . . . Gh2—g1
34. c2—c3 czarne się poddały.

PARTJA Nr. 12.
grana na turnieju w Wiedniu w 1926 r.
Gambit Hetmana.

Białe:	Czarne:
Becker.	*Spielmann.*

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 c7—c6
3. Sg1—f3 Sg8—f6
4. e2—e3 Gc8—f5
5. Gf1—e2 . . . . .

Posunięcie mało energiczne. Lepiej jest np. 5. Sb1—c3 i następnie Gf1—d3, aby przygotować atak na centrum (e3—e4).

5. . . . . . e7—e6
6. 0—0 Gf8—d6
7. c4—c5 . . . . .

To posunięcie zupełnie zmienia sytuację. Białe osiągają przewagę terytorjalną na skrzydle hetmana. Ale jakim kosztem! Pion d5, nieatakowany już przez c4 staje się mocny. Umożliwia to czarnym posunięcie przełamujące centrum (e6—e5!) Czarne zdobywają punkty i drogi centrowe (między innemi 3 linję czarnych), gdyż białe są zmuszone do d4×e5 (wobec groźby e5—e4 z atakiem w centrum i na króla), co oddaje czarnym punkt e5, linję e przekątną c8—h3 i umożliwia im masowe przeprowadzenie figur środkowemi drogami przeciw pozycji króla białego.

Widzimy więc z powyższego, iż manewr c4—c5, krępujący czarne skrzydło hetmana, jest niebezpieczny... dla białych. Prawidłowym jest on wówczas, gdy można jednocześnie zamknąć centrum np. przez ustawienie piona na f4, skoczka na f3 i gońca na b2. Wtedy białe panują nad całą szachownicą i mogą przygotować atak.

7. . . . . . Gd6—c7!
8. Sb1—d2 Sb8—d7
9. b2—b4 Hd8—e7
10. Gc1—b2 e6—e5!
11. d4×e5 Sd7×e5
12. Sf3—d4 . . . . .

Lepiej było uprościć grę wymianami na e5.

12. . . . . . : Gf5—d7
13. Hd1—c2 Se5—g4!

Czarne prowokują osłabiające posunięcie h2—h3.

14. h2—h3 Sg4—h6
15. Ge2—d3 0—0
16. Wf1—e1 Wf8—e8

17. Hc2—c3 He7—e5
18. f2—f4 . . . . .

To posunięcie osłabia pozycję roszady i punkty e3 i e4. Lepiej było wrócić skoczkiem na f3.

18. . . . . . He5—h5
19. Sd4—f3 . . . . .

Czarne: Spielmann.



Białe: Becker.

19. . . . . . Gd7×h3!!

Piękne poświęcenie figury! Czarne ogałacają króla białego.

20. g2×h3 Hh5×h3
21. We1—e2 Gc7×f4!!

Druga piękna ofiara, wynikająca z poprzedniej. Czarne za cenę drugiego gońca likwidują wieżę, broniącą króla i otwierają całkowicie linję e dla ostatniej rezerwy—wieży a8).

22. e3×f4 We8×e2
23. Gd3×e2 Hh3—g3†
24. Kg1—h1 . . . . .

Na Kf1 nastąpiłoby Shg4, Hd4, We8 i t. d.

24. . . . . . Sh6—g4
25. Wa1—f1 Hg3—h3†
26. Kh1—g1 Wa8—e8
27. Dc3—d3 . . . . .

Nie można było odejść z gońcem wobec We8—e1!

27. . . . . . Sg4—e3!
28. Sf3 —e1 Hh3—g3†
29. Kg1—h1 Se3×f1
30. Ge2×f1 We8—e3!
31. Hd3—f5 We8×e1
32. Gb2—e5 Hg3—g4
33. Hf5×g4 Sf6×g4
34. Kh1—g2 . . . . .

To posunięcie powoduje stratę figury, ale partja jest przegrana, gdyż na Kg1, S×e5 35. f×e, W×e5 i czarne wygrywają. Również na Gc3 nastąpi Sg4—e3 35. Kh1—g1, d5—d4! i t. d.

34. . . . . . We1—d1

Białe się poddały.

Zakończenie tej partji, począwszy od 19 pos. jest wspaniałym przykładem wyzyskania wszystkich sił dla złamania oporu przeciwnika.

Uwagi K. Makarczyka

PARTJA Nr 13.

grana na turnieju o mistrzostwo Krakowa na r. 1926.
odznaczona nagrodą za najpiękniejszą partję turnieju

Białe:	Czarne:
Chwojnik.	*P. Windysz.*
1. c2—c4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. d2—d3	Sg8—f6
4. g2—g3	Gf8—b4†
5. Sb1—d2	e5—e4?

Czarne otwierają białym ważną linję d i tracą czas niewiadomo poco.

6. d3×e4 Sf6×e4
7. Gf1—g2 Se4×d2

Tajemnica się wyjaśnia. Czarne chcą pozamieniać figury, możliwie jaknajwięcej figur, aby przeciwnik nie dał przypadkiem mata. Szkoda tylko, że pionków nie można zamienić już w debiucie, bo jak pion dojdzie do 8-ej linji...

8. Sf3×d2 Gb4×d2

Oddaje świetnego gońca. Skoczek na d2 był zbyt straszny!

9. Gc1×d2 0—0
10. 0—0 d7—d6
11. Gd2—c3 Gc8—e6
12. b2—b3 Hd8—d7

13. Wf1—e1 Wa8—d8
14. Hd1—d2 f7—f6
15. Wa1—d1 Wf8—e8
16. e2—e4 Hd7—f7
17. Hd2—e2 f6—f5?

Otwiera drogę dla gońca c3. Otwarcie linji e jest również wygodne dla atakującego,

18. e4×f5 Hf7×f5
19. Gg2—e4 Hf5—f7
20. He2—b2 Kg8—h8
21. We1—e3 Ge6—g4

Lepiej było odrazu Gd7. Chyba czarne nie myślały, że Chwojnik podstawi wieżę d1.

22. Ge4—d5 Hf7—g6
23. Wd1—e1 We8×e3
24. We1×e3 Gg4—d7
25. f2—f4 Wd8—e8
26. f4—f5! Hg6—g5
27. Gc3×g7†! Hg5×g7
28. f5—f6 Hg7—g6
29. f6—f7† Sc6—e5
30. We3×e5! d6×e5
31. Hb2×e5! We8×e5
32. f7—f8

Tu skromny pion, którego P. Windysz zapomniał wymienić, zamienił się w groźnego hetmana. Szach! i mat w następnem posunięciu.

Skomentował Szach.

PARTJA Nr. 14.

grana w turnieju na Semmeringu w r. 1926.

Debiut Retiego.

Białe:	Czarne:
Ryszard Réti	*E. Grünfeld*

1. Sg1—f3 Sg8—f6
2. c2—c4 e7—e6
3. g2—g3 b7—b6
4. Gf1—g2 Gc8—b7
5. 0—0 Gf8—e7
6. Sb1—c3 c7—c5
7. d2—d3 0—0
8. e2—e4 .....

Taka konfiguracja pionów (e4, d3, c4) jest naogół niekorzystną, gdyż osłabia centrum a zwłaszcza punkty na linji d. Jednak w niektórych wypadkach stosuje ją chętnie w ostatnich czasach, znany ze swej oryginalności mistrz Nimcowicz.

8. ..... d7—d6
9. Wf1—e1 e6—e5

W tej pozycji białe mają pewną przewagę gdyż prędzej dochodzą do posunięcia swoich pionów na skrzydle króla.

10. Sf3—h4 Sb8—c6
11. f2—f4 Sc6—d4
12. Sc3—e2 Sf6—e8
13. Sh4—f3 Se8—c7
14. Gc1—e3! .....

Białe mogły wprawdzie zyskać piona, grając 14. f4×e5 d6×e5; 15. Sf3×e5 Hd8—d4†; 16. Kg1—h1 Hd4×e5; 17. Gc1—f4, ale wtedy chroniczna słabość ich centrum i punktu d3 dałaby raczej przewagę przeciwnikowi.

14. ..... f7—f6
15. f4—f5 .....

Plan białych jest teraz jasny. Otwarcie linji g drogą g2—g4—g5 i atak wszystkich figur na króla czarnych.

15. ..... b6—b5
16. Sf3—h4 Hd8—d7
17. Gg2—f3 Wf8—b8
18. Kg1—h1 Gb7—c6
19. g3—g4 Sc7—e8
20. He2—g2 Hd7—d8
21. We1—e2 a7—a5
22. Wa1—g1 Wb8—b7
23. Hg2—h3 Hd8—b8

Na Sg6 nastąpi 24. ... hg; 25. fg: Gd8.

24. Ge3—c1 Ge7—d8
25. Sh4—g2 Wa8—a7
26. Sg2—e3 h7—h6
27. Se3—d5 b5×c4
28. d3×c4 Gc6×d5
29. e4×d5 Kg8—f8
30. Hh3—f1 Kf8—e7

Ostatnia nadzieja w ucieczce. Niestety własne figury bronią dostępu.

31. h2—h4 Ke7—d7
32. We2—h2 Wa7—a8
33. Gf3—d1 a5—a4
34. g4—g5 h6×g5
35. h4×g5 Hb8—a7
36. Wh2—h8 Gf8—e7
37. Gd1—h5 f6×g5

Następuje wspaniały finał.

38. Wh8×e8! Wa8×e8
39. Hf1—h3! Ge7—f6

Jedyne!

40. Gh5×e8† Kd7×e8
41. Hh3—h8† Ke8—d7
42. Gc1×g5 Kd7—c7

Pozycja po 37 pos. czarnych.

Czarne: **E. Grünfeld.**



Białe: **R. Reti.**

43. Gg5×f6 g7×f6
44. Wg1—g7† Kc7—b6
45. Hh8—d8† Kb6—a6
46. Hd8—e8! Poddał się.

Na Ka6—a5 nastąpi 47. He8—c6.

Uwagi P. Frydmana

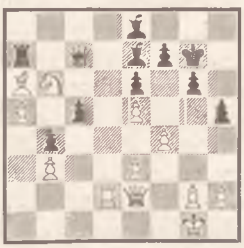
CIEKAWE POZYCJE.

POZYCJA Z PARTJI

Białe: Czarne:

prof. Michel. *Rubinstein.*

(Semmering 1926).



Ostatniem posunięciem białych było wzięcie piona gońcem na a6. Pozornie nic im nie grozi. Okazało się jednak, że wielki przeciwnik przygotował gienjalną odpowiedź.

1. ..... c5—c4!!

Nieprawdopodobne!

2. He2×c4 .....

Jeżeli 2. Ga6×c4, to ... Wa5 2. Sa4 Ga4, 4. ba Wa4 i czarne osiągają przewagę, gdyż mają mocnego, wolnego piona b4 i lepszą pozycję.

2. ..... Hc7—c5!
3. Kg1—f2 Hc5×a5
4. Sb6—c8 Ge7—h4†!
5. g2—g3 Wa7×a6
6. Sc8—d6 Wa6×d6!

Teraz dopiero widać jak głęboką była kombinacja Rubinsteina. Białe za swojego zaawansowanego piona zyskują figurę, lecz nie mogą się oprzeć koncentrycznemu atakowi gońca i hetmana czarnych.

7. e5×d6 Ge8—b5
8. Hc4—c7 Ha5—a1!
9. g3×h4 Ha1—f1†
10. Hf2—g3 Hf1—e1†
11. Wd2—f2 He1—g1†
12. Kg3—f3 Hg1—h1†!
13. Wf2—g2 .....

Na Kg3 rozstrzyga Gc6!

13. ..... Hh1—d1†
14. Kf3—g3 Hd1—g4†
15. Kg3—f2 Hg4—e2†

i mat w następnem posunięciu.

W partji Reti — Romanowski, granej na turnieju w Moskwie, wydarzyła się następująca pozycja:

Czarne: P. Romanowski.



Białe: R. Reti.

Białe prześliczną i daleką kombinacją przechyliły szalę zwycięstwa na swą stronę.

36. g3—g4!! g7—g6

Białe groziły h4 i g5.
37. Wh5×h6 Kf6—g5
38. Wh6—h7 Kg5—g4

Teraz czarne grożą matem na f5. Biciem f5×g6 białe nic nie ratują, gdyż drugi pion matuje (f7—f5). Również nie można grać Wh7×f7 wobec g6×f5 i następnie W×G. Białe jednak przygotowały niespodziankę.

33. Gd5—e6!! f7×e6

Czarne są zmuszone do bicia gońca, gdyż na We7 nastąpiłoby W×f7, W×f7 40. f5×g6†! i t. d.

40. f5×g6! Wd7—d8
41. Wh7×a7 . . . . .

Skomplikowany manewr doprowadził do pozycji, którą można wygrać, ale znów w sposób niezwykły. Wszystkie trzy wolne piony białych są potrzebne do zwycięstwa. „Tempa" są policzone!

41. . . . . . Kg4—g5
42. g6—g7 Kg5—g6
43. a4—a5! Kg6—h7!
44. a5—a6 Wd8—d6!

Czarne bronią się w najlepszy sposób przeciwko groźbie a6, Wb7, a7, Wb8.

45. h2—h4! Gc3—e1
46. h4—h5! Ge1—h4
47. h5—h6 czarne się poddały, gdyż przeciwko groźbie Wa8 oraz groźbie Wb7 i a7 nie mogą się bronić.

Cudowna kombinacja Reti'ego wystarczy, aby nawet tym, którzy nie znają innych jego partji dać wyobrażenie o talencie tego mistrza.

W „Deutsche Schachblätter" z d. 15 kwietnia b. r. znajdujemy następującą ciekawą pozycję z partji, granej pomiędzy dwoma amatorami w Lauenburgu na Pomorzu niem.



Grozi c4—c3. Białe uratowały partję niezwykłą kombinacją.

1. Sc5—a6!! c4—c3

Jeżeli 1.... Ge4 to Sc5 z groźbą Sa4. Czarne muszą wrócić na c6 i następuje powtórzenie posunięć!

2. Sa6—b4† Ka2—a1
3. Sb4—c2 b3×c2

Czarne są zmuszone do wzięcia skoczka, gdyż inaczej nastąpi znów powtórzenie posunięć Sc2 i Sb4!

4. b2—b4!! Pointa!

Jeżeli b2×c3, to białe przegrywają: Ge4 5. c4, Ka2, 6. c5, Kb3, 7. h4, Gf3 i goniec zatrzymuje oba piony.

4. . . . . . Gc6—e4
5. b4—b5 Ka1—a2
6. b5—b6 Ka2—b3
7. h2—h4 Kb3—b4
8. h4—h5 Kb4—b5
9. b6—b7 Ge4×b7
10. h5—h6! Gb7—e4
11. h6—h7 Ge5×h7 i białe są w pacie.

DZIAŁ POPULARNY.

POZYCJA 1.



Białe: Marshall.

1. e4—e5! . . . . .

Rozpoczyna się forsowny atak w huraganowym stylu.

1. . . . . . h7—h6
2. e5×f6 Gb4×c3!

Ta zamiana jest niezbędna, jak zobaczymy dalej.

3. b2×c3 h6×g5
4. Sd4×e6 f7×e6
5. f6×g7 Wh8—g8
6. Hd1—h5† Ke8—e7
7. Hh5×g5 Ke7—f7
8. Hg5—h5† Kf7—e7
9. 0—0! Wg8×g7
10. Wf1—e1 . . . . .

Białe wprowadzają posiłki do ataku.

10. . . . . . Sd7—f6
11. Hh5—h3 Hd8—d6
12. Gb5—d3 Wa8—g8
13. g2—g3 Sf6—g4
14. Gd3—f5! Sg4—e5
15. Gf5×e6!! Wg8—f8

Jeżeli czarne biorą gońca, to następuje zamiana i f2—f4. Na 15. Sf3† i S×e1 białe, odbiją na e1 z wygraną pozycją.

16. Hh3—h4†!! Wf8—f6

Wrazie K×e6 nastąpiłyby Hh6† i t. d.

17. Ge6×d5!! Hd6×d5
18. Hh4—d4!! Ke7—e6
19. Wa1—d1! Czarne się poddały, gdyż na Wd7 nastąpiłoby 20. We1×e5†!! i H×d7.

Zwracamy uwagę na gwałtowny „huraganowy“ styl, w jakim jest prowadzona powyższa gra. Przyswojenie sobie podobnego stylu przyda się niezmiernie nawet tym, którzy mają upodobanie do spokojnej gry pozycyjnej.

POZYCJA 2.



Białe: Marshall.

1. h2—h4! . . . . .

Białe grożą teraz ofiarowaniem gońca na h7 i następnie Sg5† z matowym atakiem.

1. . . . . . g7—g6
2. h4—h5! Wf8—e8
3. h5×g6 h7×g6
4. Hd1—c2 Gf6—g7
5. Gd3×g6!! f7×g6
6. Hc2×g6 . . . . .

Białe wyzyskują jedną chwilę, w której czarny hetman musi bronić wieży e8 i nie może przyjść na f6.

6. . . . . . Sb8—d7
7. Sf3—g5 Hd8—f6

Teraz już zapóźno!

8. Wh1—h8†!! Kg8×h8
9. Hg6—h7 mat.

Z powyższego ataku widzimy, jak skombinowane działanie kilku figur (hetmana, gońca, skoczka, wieży i piona), które w błyskawicznym tempie rzuciły się na pozycję króla, może zdecydować w równej napozór pozycji.

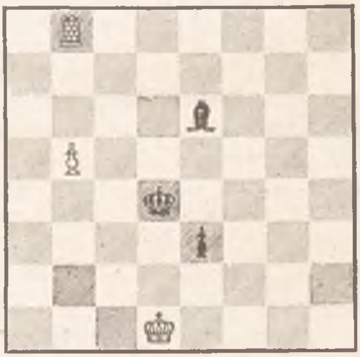
STUDJA.

4. A. TROICKIJ.
Szachmatnyj Listok, 1923.



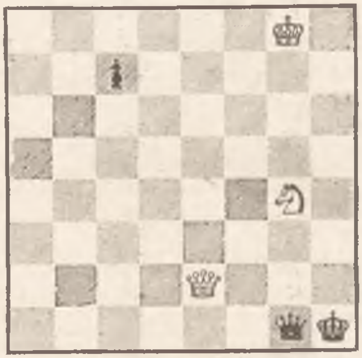
Białe zaczynają i wygrywają.

5. A. SELEZNIEW.
poświęcone A. Alechinowi.



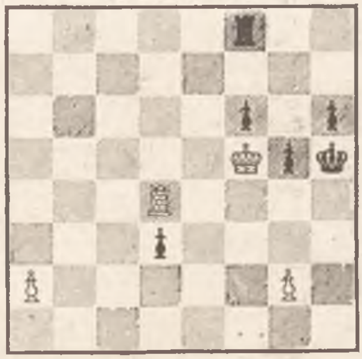
Białe zaczynają i wygrywają.

6. J. VANĆURA, Praga
„28 Rijen" 1926.



Białe zaczynają i wygrywają.

7. R. RETI.



Białe zaczynają i wygrywają.

Próba zbadania istoty uzdolnienia szachowego.

Podczas niedawnego turnieju w Moskwie zainicjowano zbadanie wybitnych szachistów metodą t. zw. psychometrji w laboratorjum wszechnicy tamtejszej. Obecnie ukazało się sprawozdanie z poczynionych doświadczeń.

Uczeni rosyjscy stwierdzają, że pamięć mistrzów szachowych w grze na ślepo (à l'aveugle) daje się objaśnić specjalną pamięcią zawodową, opartą na dokładnej znajomości przedmiotów, podobnie jak u muzyków, filologów, nawet u urzędników pocztowych.

Nie jest też większa od przeciętnej zdolność skupienia uwagi na jakimś jednym przedmiocie. Nadmiar uwagi ma stanowić cechę uczo-

nego i często ma być połączony z roztargnieniem t. j. zapomnieniem o wszystkich inych rzeczach.

Wielcy szachiści zaś odznaczają się innego rodzaju uwagą mianowicie zdolnością chwytania zmian szybko zachodzących, oraz uświadamiania sobie równoczesnych zjawisk. Dlatego uczeni rosyjscy zalecają grę w szachy, jako lekarstwo na roztargnienie.

Dalej stwierdzono znaczną przewagę syntezy nad analizą. Co do tego osiągnięto nawet jakoby wyniki rekordowe.

Jako ogólną formułkę profesorowie moskiewscy podają zdolność i zamiłowanie szachisty do myślenia oderwanego, formalnego i objektywnego, co zbliżałoby go do matematyki z tą tylko różnicą, że matematyk stosuje tę metodę do przedmiotów oderwanych, gdy szachista ma do czynienia z przedmiotami konkretnemi.

Wreszcie autorowie doświadczeń zdołali rozróżnić dwa typy szachowych: intuicyjny czyli genjalny i logiczny czyli naukowy. Laskera zaliczyli oni do grupy intuicyjnych, Capablankę zaś do logicznych.

Turniej w Budapeszcie.

Budapeszt. Turniej szachowy w Budapeszcie zakończył się nieoczekiwanym zwycięstwem młodego szachisty Monticelli'ego, który podzielił z Grünfeldem I i II nagrodę osiągając 9½ p. Monticelli jest Włochem, ma lat 24 zajmuje się dziennikarstwem, pochodzi z Wenecji. III, IV i V nagrodę podzielili Rubinstein, Kmoch i Takacs (po 9 punktów) VI nagrodę zdobył dr. Nagy (8½) VII i VIII nagroda przypadła Reti'emu i Collemu (po 8). Dalsze miejsca zajęli Tartakower, Mattison po 7½, Vajda 6½, Yates, Havasi i Steiner po 6, Prokesz 5½, Znosko—Borowski 4½.

PARTJA Nr. 15 Grana na turnieju w Budapeszcie dn. 29 czerwca 1926 r.

Gambit Hetmana.

Białe **Znosko-Borowski** Czarne: **Vajda** 1. Sg1—f3 d7,—d5, 2. d2—d4, Sg8—f6, 3.c2—c4. e7—e6 6. Gc1—g5, c7—c6 5. Sb1—c3, (O wiele lepiej było e2—e3) 5. d5×c4 6, e2—e3, b7—b5 7. a2—a4,a7—a6. 8. Sf3—e5 (jeżeli 8. ab, c6 9 S×b5, Hb6! 10. Sc3, H×b2 11. Hc1, Ga3!! i t. d) 8... Gc8 b7 9. Hd1—f3, Gf8—b4, 10. Gf1—e2, Hd8—d5 11. Hf3—f4, Hd5—e4 12. Hf4—g3, He4—c2 13. 0—0, Gb4×c3 14. Gg5×f6, g7×f6 15. Se5×f7! (białe szukają szans w ataku) Ke8×f7! 16 Ge2—h5+, Kf7—e7. 17. Hg3—g7+, Ke8—d6 18. Hg7×b7, Gc3×b2!! 19. Hb7×a8, Gb2×a1 20. a4×b5, c6×b5 (a×b5!) 21. Wf1×a1, Hc2—b2 22. Wa1×a6+! Sb8×a6 23. Ha8×a6+, Kd6—d7 24. Ha6—b7+ i wieczny szach.

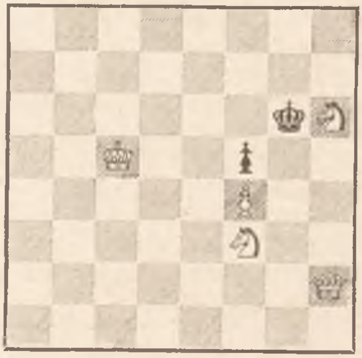
PARTJA Nr. 16 Grana na turnieju w Budapeszcie dn. 4 VII 1926 r.

Białe **E. Colle** Czarne **E. Grünfeld** 1. d4, Sf6 2. Sf3, b6 3. g3. Gb7 4. Gg2, c5 5. d×c, b×c 6. c4, g6 7. 0—0, Gg7 8. Sc3, 0—0 9. Ge3, d6 10. Hc1, We3 11. Wd1 Sd7 12 Gh3, Wb8 13. Wab1, Gc6 14. Gh6, G×h6 15. H×h6, G×f3! 16. G×d7, S×d7 17. e×f3, Se5 18. Se4!, f6 19. f4, Sf3+! (Lepiej niż S×c4, S×c5) 20. Kf1, Sd4 21. g4? Hd7 22. Hh3, He6 23. Sc3, H×c4+ 24. Wd3, f5! 25. b3, f×g 26. H×h7+ K×h7 27. b×c, W×b,×28. S×b, Wb8 29. Sc3, Wb4. 30. Sd5, Wb1+ 31. Kg2, Sf3 i białe poddały się.

ZADANIA.

pod redakcją KAROLA PILTZA.

13. DR. TADEUSZ GLUZIŃSKI.
(oryginalne)



Mat w 3 posunięciach.

14. TUGAN-BARANOWSKI. Warsz.
(oryginalne)



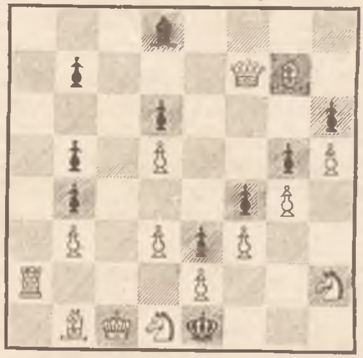
Mat w 3 posunięciach.

15. TUGAN-BARANOWSKI, Warsz.
(oryginalne)



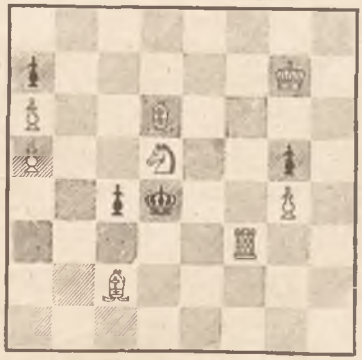
Mat w 2 posunięciach.

16. † J. KLEMENSIEWICZ. Kraków.
Tygodnik Illustrowany, 1922.



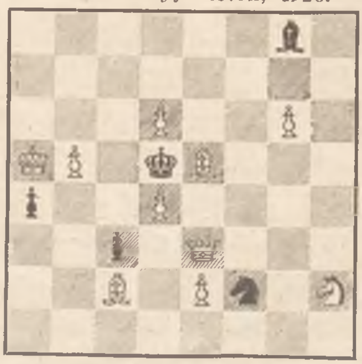
Mat w 4 posunięciach.

17. † J. KLEMENSIEWICZ. Kraków,
Tygodnik Illustrowany, 1922.



Mat w 3 posunięciach.

18. DR. E. PALKOSKA. Praga.
Szachmatnyj Listok, 1926.



Mat w 3 posunięciach.

19. V. MARIN, Barcelona.
I nagr. „Our Folder“ 1923.



Mat w 3 posunięciach.

20. C. A. BULL, Durban.
Natal Mercury, 1925.



Mat w 3 posunięciach.

21. K. A. K. LARSEN, Kopenhaga.
I nagr. „Tijdschr. van den Ned. Ind. Schaakb.“ 1924.



Mat w 2 posunięciach.

22. J. J. RIETVELD, Kesteren.
II nagr. „Tijdschr. van den Ned. Ind. Schaakb.“ 1924.



Mat w 2 posunięciach.

23. J. HARTONG, Rotterdam.
III nagr. „Tijdschr. van den Ned. Ind. Schaakb.“ 1924.



Mat w 2 posunięciach.

24 K. HANNEMANN.
6 nagr. turn. S. S. S. R., Moskwa.



Mat w 3 posunięciach.

Kronika szachowa.

KRAKÓW Zakończył się turniej o mistrzostwo Krakowa. I nagrodę zdobył p. M. Chwojnik, który w ten sposób po raz trzeci został mistrzem Krakowa. Najważniejsze wyniki ilustruje, podana poniżej tabela grupy zwycięzców. Zwycięzcy turnieju opodatkowali się na rzecz nowopowstającego klubu szachowego w Krakowie.

Kto z Kim	Chwojnik	Październy	Schenker	Rubinstein	Błaszczak	Gałuszka	Korugold	Perlberg	Punkty w grupie zwycięzców	Ogólna ilość punktów.	Nagroda
Chwojnik	**K**	½	½	1	1	½	1	½	5	8	I
Październy	½	**R**	½	½	1	½	0	½	3½	6	II/III
Schenker	½	½	**A**	1	0	1	½	0	3½	6	II/III
Rubinstein	0	½	0	**K**	½	1	0	1	3	5½	IV
Błaszczak	0	0	1	½	**Ó**	0	½	1	3	5	V/VIII
Gałuszka	½	½	0	0	1	**W**	1	½	3½	5	V/VIII
Korugold	0	1	½	1	½	0	**19**	1	4	5	V/VIII
Perlberg	½	½	1	0	0	½	0	**26**	2½	5	V/VIII

LWÓW. W turnieju o mistrzostwo Politechniki Lwowskiej na rok 1926 zdobył I nagrodę p. Roman Kurkiewicz uzyskując 7 punktów (100%)

Match Politechnika — Uniwersytet na 8 szachownicach zakończył się zwycięstwem Politechniki (6½: 1½). Rewanż 5: 3 na korzyść Uniwersytetu.

Match Politechnika—Klub Szachowy „Hetman" 3½ 4½ na korzyść Hetmana.

WARSZAWA. W poniedziałek dn. 2 sierpnia rozpocznie się w Warsz Klubie Szachistów match pomiędzy Makarczykiem a Blassem. Match składać się będzie z 4-ch partji.

BARTWA. (Słowacja) Rozpoczął się tutaj turniej szachowy, w którym biorą udział szachiści czescy oraz szereg mistrzów międzynarodowych.

GENEWA, Rozpoczął się tutaj turniej narodowy Szwajcarski.

MOSKWA Bogolubow zawiadomił redakcję pisma „Szachmatnyj Listok", iż zarząd Wszechświatowego Związku Szachowego zamierza zorganizować w roku przyszłym w Londynie match— turniej z udziałem: Laskera, Alechina, Bogolubowa i Nimcowicza.

WIEDEŃ. W Turnieju mistrzowskim uczestniczy między innemi Leonhardt.

WIEDEŃ. 18 lipca rozpoczął się tutaj kongres szachowy pod egidą Niemieckiego Związku Szachowego, urządzony przez Deutsche Schachverein Wien.

W programie jest turniej mistrzowski, turniej główny (hauptturnier) niemiecki (A) i austryjacki (B), turniej poboczny.

LAKE-HOPATCONG. Turniej zakończył się zwycięstwem Capablanki, który osiągnął 6 punktów z 8 możliwych; II—Kupczyk—5; III—Maroczy—4½ IV Marshall ze słabym wynikiem —3 p. V Edward Lasker 1½ p.. Poniżej podajemy tabliczkę 1-ej połowy turnieju.

Kto z Kim	Capablanca	Kupczyk	Maroczy	Marshall	Edw. Lasker	Wynik
Capablanca	**LA**	1	1	½	1	3½
Kupczyk	0	**KE**	½	1	1	2½
Maroczy	0	½	**HO**	½	1	2
Marshall	½	0	½	**PAT**	1	2
Edw. Lasker	0	0	0	0	**CONG**	0